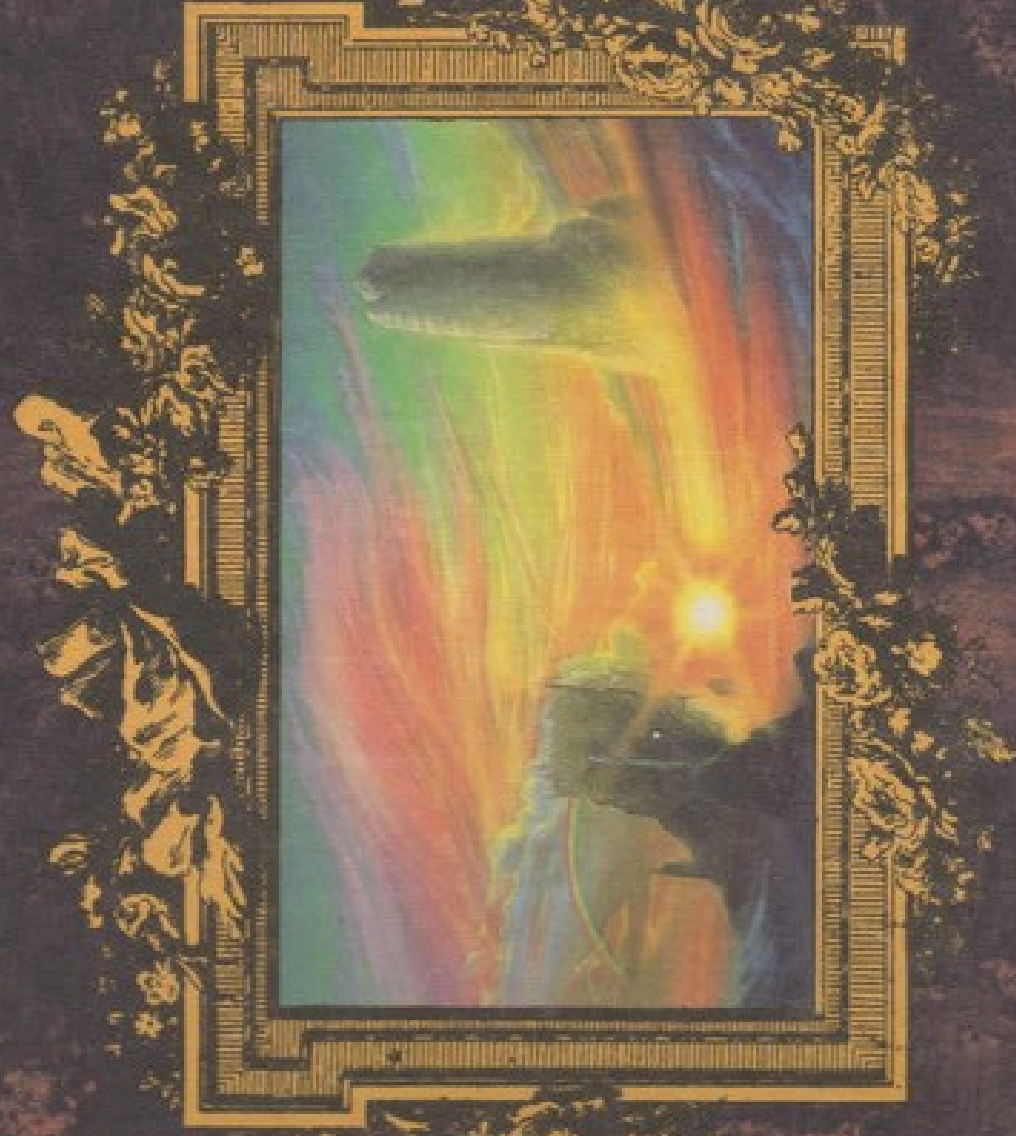




# Ancient Ys Vanished



Halcyon



■はじめに	2
■アドル・クリスティンの冒険	5
序文	6
1. エステリア漂着	7
2. 回想—プロマロック	10
3. 死闘	20
4. バルバドの港	25
5. 始まり	30
■イース・マニュアル	33
● スタート方法	34
● 操作方法	34
● 主なアイテム	40
● 主な登場モンスター	41
● サウンドについて	47



## はじめに

そう、イースは、何をしなくても、ただ歩いているだけでも、何だかとても楽しい気分になれる、充実したロールプレイングゲームです。

イースには、たくさんの冒険があります。これらをひとつひとつ終らせていくことで、本当の冒険の目的を知ることができるようになっていくのです。

より多くの人々との会話が、各冒険の中心となつていえると言えます。町・村・野原で出会う人々と話し、あなたは、それぞれの冒険を見つけて、それを達成していくのです。

町・村・森と野原、不思議な謎につつまれた神殿、そして、一寸先は暗闇のダンジョン…イースの世界は実に広いのです。この世界でくり広げられる数多くの冒険は、きっとあなたを満足させるでしょう。

「私は、素晴らしい冒険を味わってみたい」と言うあなたなら、とっとも素晴らしく胸おどるBGMを聴き、ディスプレイを眺め、イースの世界へ無理なく入っていけるでしょう。

冒険は、少しも難かしくありません。

まず、町の人々とじっくり話して下さい。道ばたで、酒場で、最初の冒険はすぐにわかるでしょう。あなたは、出会う人々と話して、話題や冒険の多さにきっと驚くでしょう。

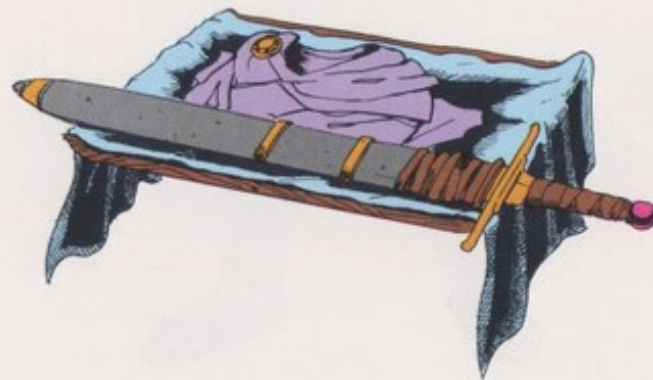
イースの世界では、だれにでも冒険がすぐにできるようになっているのです。「そうか、じゃあやってみよう」と思ったことを、やりたいと思ったことを、そのまま冒険にしていけばいいのです。

本当の目的は…それは誰にも明かせません。それは、たくさんの冒険を通じて、あなた自身がひとつひとつ、数多くの謎をひもといていけばわかるのです。

謎…決してその謎はやさしいものではありません。でも、難かしいものでもありません。あなたが、自分の心からの呼びかけに耳をかたむけ、ふだんそうしているように、現実の生活で生じるいろいろな問題を解決するように、各冒険を終らせていけば、自然に進んでいくのです。

1つ1つの冒険が終わるたびに、きっとあなたは、心が洗われるようなさわやかな気分になっていくことでしょう。

さあ、イースでは、何があなたを待ちうけているのでしょうか!?

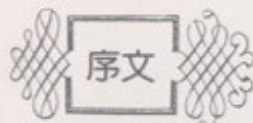




## アドル・クリスティンの冒険







## 序文

君は、アドル＝クリスティンという名前を知っているだろうか？

アドル＝クリスティン——今をさかのぼること千と数百年の昔、エレシア大陸の西端、エウロベ地方の北東に位置する、名も知れぬ小さな山村に生まれ、16才の時より、63才にしてこの世を去るまで、エウロベを中心とした海外諸地域を旅してまわった勇猛果敢なる冒険家である。

貧しい農夫の子として生まれた彼は、自他ともに認める快活で何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者であったという。

特に彼は、外の世界についてよく知りたがり、ある日彼の村に立ちよった旅人との出会いがきっかけで、自らも冒険の旅に出ることとなる。

その彼の行動範囲は、主となる交通手段が歩きと船だけだった当時の世界では、驚くべきものがあった。

南方はアフロカ大陸の中央部、東方はオリエッタ地方のティグレス川にまで及び、晩年は北の極点を目指した——しかし、これは失敗に終わったらしい——と言われている。

これを見る限りでは、彼の異郷の地に対する冒険心、探究心、そして確かなものは相当なものだったことがうかがわれ、彼は行くその先で起こった出来事を、冒険日誌なるものに記し、それを後世に残していった。

代表的なものとして——

『アルタゴの五大竜』

『セルセタの樹海』

『砂の都ケフィン』

——などが挙げられる。

百余冊にも及ぶそれらは、現在彼の生家の地下庫に保存され、西世界を嵐のごとく駆けめぐった彼とは対照的に、静かに眠っている。私たちは、これらの本を読むことによって、彼がどのような冒険をくりひろげてきたのかを知ることが出来るのである。

これから書かれる物語は、その記念すべき第一冊目『失われし古代王国』の出だし部分を翻訳、小説化したものである。

冒険地は、今や大海の底に眠るとうたわれる国エステリア。

物語は、彼がその国へ赴くいきさつをおり込みながら進んでゆく。

光と闇が、いまだ混迷を極めていた時代。彼がその肌で体験したことを、彼自身になったつもりで読んでいただきたい。

## 1. エステリア漂着

その日、南に大いなるドウアールの海原を望む、ホワイト・フォーンの砂浜は、昨日の嵐とは打って変わって、穏やかな朝を迎えようとしていた。

浜辺は、一面の白い霧に包まれており、一寸先すら見えぬ状態である。

その白き世界の中を、さざ波の静かなる音だけが絶え間なく鳴り響いている。

やがて、その霧の中を、山側から肌寒い風が吹き、砂浜の北に林立する木立をやさしくゆするとともに、霧を海の沖合の方へと押し流しはじめた。

途端、砂浜の視界は開け、いまだ夜の暗闇の濃い西の空に、双子の月の姿が浮かび上がった。

その月に、嵐のなごりである黒雲の断片がかかり、東へ東へとたなびいてゆく。

東の空は、藍から紫、紫から朱と色を変え、今まさに陽が昇ろうとしていることを告げていた。

霧はすでに、砂浜から姿を消し、砂浜は東の朱の光にうつすらと染まっている。それはまるで、ルビーをちりばめたような鮮やかなものだった。

このホワイト・フォーンの砂浜は、エステリアの南方、トゥテップ島の南端にあり、東西に細長く、弓のようなゆるやかな弧を描いている。

その長さは、1クリメライ(約1.2km)に及ぶという。

地図にしてみると、この砂浜は伝説にある一角獣の角のように見えるため、浜に住む人々はここを〈ユニコーンの角〉とも呼んでいる。

砂浜の幅は、潮の満ち干によって20メライから40メライ(1メライは約1.2m)の間を往復し、その北側には、うつそうとしたジャングルが島のほぼ全域に渡って広がっている。(実際、エステリアはその半分以上を森でおおわれている。)

砂の色は、他では珍しい白色で、半分硬玉が含まれている。そのため日の光によく反射し、朝夕には、空が雲っていない限り、朱色に染まるのである。

その朝やけによく映えた砂浜の上に、アドルはボロボロの衣服をその身にまとい、うつぶせになって気を失っていた。そのまわりには、大小いくつもの木片が散らばり、彼は全身びしょぬれとなっている。

彼はビクリとも動こうとせず、ただ白い砂浜の上に、ぐったりと身を横たえていた。

やがて東の空より日が昇りはじめ、海を砂浜を森を、そしてはるか北にそびえ立つ岩山を照らし出した。

森の中で、ヨナキドリが『また長い昼が始まった』と高い鳴き声をあげ、自分の巣へ帰ってゆく。



エステリアは今、初夏の時期を迎えていた。



今の時期、エステリアの昼の長さは夜の2倍以上となり、夏至の日には3倍になると言われている。夜行性の動物にとっては、この時ほどいやなものはなかった。

アドルが意識をとり戻したのは、その長い昼の3分の1が過ぎたころだった。満ち潮の波が、彼の足元をわずかにぬらし、青く澄み渡った空を北へと向かういわし雲の影が、彼の上を通り過ぎてゆく。

風は暖かく、砂浜は潮の香に包まれている。

アドルは、とりあえず波打ちぎわを離れ、木立の方にむかって歩き出した。

髪の毛は、塩水にぬらしたため、バサバサに乱れ、顔は疲れきった表情を見せている。

砂浜は、上からの太陽と下の砂地の照りかえしによって、かなりの暑さになっていた。

アドルは木かげの中に入り、木の幹に手をかけるとともに、ぐらりと倒れた。

すでに動く力もなく、彼の意識は宙を浮いているかのように不安定だった。

目の前を火花が散り、吐き気がしてくる。海水をたっぶり飲んだらしい。

息は荒く、体中は何かでなぐられたかのような激痛が走った。

ここがどこなのか知れたかったが、とにかく今は体を休めることに彼は決めた。そして日が真南にきた頃、彼はようやく立ち上がった。いくらか体に疲れが残っていたが、なんとか動きまわれることはできた。

彼は砂浜に出て、その辺を歩いてみた。

先程、自分が倒れていた所は、満ち潮の中に隠れている。

「あのまま、気がついていなかったら……」

アドルは少し背筋が寒くなった。

水平線の上には、万年雪をかぶった山々の連なる島、いや大陸が見える。それを見た途端アドルは、ここが一体どこなのか知ることができた。彼は、おとといまでの数週間をあの大陸にある港町ですごし、昨日このエステリアへ船で

渡ろうとしたのだが、途中激しい嵐にみまわれ、この砂浜に漂着したのである。彼は、まわれ右をして後ろの景色を見た。

森のさらに奥に巨大な岩の断崖が立ちはばかっている。

「エステリアにカ山あり」と言われているプレシエス山である。その頂上には、直径が200メライという巨大なクレーターが、そしてまた、古き時代の神殿跡もあるという。



アドルは、しばらくその山をにらみ続けた後、砂浜にひざをつき、その手に砂を取ってみた。

他のどの国にも見られない、硬玉まじりの白い砂。

彼はここが、自分の目指して来た国エステリアであることを再確認した。

そして、大陸の方を再び見つめ、自分にここへくるきっかけを与えてくれた人々のことを思い浮かべていた。



## 2. 回想——プロマロック

時は、アドルがエステリアに漂着する三週間ほど前にさかのぼる。

その頃彼は、白樺の多く立ち並ぶ峠道を、西の頂上めざして歩いていた。

天気は上々、初夏の季節を迎えた、この辺一帯は新緑の香がいっぱいにたちこめ、空にはヤマタカの親子が、その広い羽根いっぱいに風を受け、高々と大きな円を描いて滑空している。

日はすでに南にさしかかり、山の尾根からは、かげろうが立ちのぼっている。

アドルは、道端の大きな木のそばで小休止すると、上にはおっていたジャンパーを脱ぎ、それをクルクルとまるめて、皮革のザックの中につめた。とてもじゃないが、上着など着てはいられないほどの陽気になっていたのだ。

ザックの中から皮革の水袋を取り出し、一口飲む。水はもう半分も残っていない。

「頂上まで持つかな!？」

そう言いながらアドルは、水袋の栓をしめザックの中にしまった。この先、水の出る所は峠の頂上にしかない、ふもとの村で聞いていた。

ひたいの汗をぬぐい、一息ついたアドルはザックを肩にかけ、立ち上がると、再び西へと登りはじめた。

故郷の村を離れて早一年半、南へ南へと冒険の旅を続けていたアドルは、すでに二つの国境を越え、当時エウロベの統一をはかっていた、ロムン帝国のグリア地方に足をふみ入っていた。

アドルは、その地方でも最も大きな港町、ロムン帝国の交通の要所であり、海外の国々と通ずる貿易の町でもあるプロマロックへとむかっていた。

アドルとしては、その西の港町には向かわず、今朝がた立ちよった村をへて、さらに南へ続く街道を進み、見渡す限り砂地だというスハラ砂漠へ向うつもりであった。が、その村で、今現在砂漠は北部を中心として激しい戦いが行われていることを聞き、やむなく西へ向かうことにしたのである。

そしてそこから船で、北西の国々や多島海へおもむく、それが彼の今後の冒険の予定であった。と言っても、これまでに彼は冒険と呼べるものは一度も体験していなかった。

ドラゴンとの戦いや秘宝の隠された城での冒険など、夢のまた夢。そんなウサ話は、どこへ行っても聞かれず、今の彼は町から町を点々としてまわり、その町々で旅するための金をかせぐ、そんな生活をくりかえしてばかりだった。

しかし彼は、こんな生活をけっこう楽しんでいて、人々の暖かな出会いも、

その一つに入るが、何といても、あらゆる世界のめずらしい話が聞けるといえることが楽しかった。広大な氷原、燃える水、砂漠のしんきろう、どれもこれも彼の心を高ぶらせた。

いつか自分もその話のある国へ行ってみよう。その心が、彼に旅を続けさせていた。

峠の頂上にアドルが着いた頃には、日は西へかたむきつつあった。

アドルは、村人の言った、わき水の出る池のふちで水筒に水を入れ、かわいたのどをうるおしている。

小さな池のまわりは、ちょっとした展望台となっており、まわりの情景が手にとる様に見えた。南と東は一面の山で囲まれ、はるか南には万年雪をかぶった山々が連なっている。その反対、北の方にはドゥアル海が目に入り、西側にはプロマロックの港町が見えた。この陽気のせい、町には全体的にかすみがかかり、ハッキリとした景色は見れなかった。ただ、港に停泊する船と、数えきれぬ程の白壁の家々、そして町の西の山の上に立つ灯台が、うつすらと見えるだけである。

「あれが、プロマロックの港町か」

アドルは大きく身ぶるいをした。

町の大きさと、そして何よりも見えてぬ海の広大さに、これから何か起きそうな期待が胸の内からこみ上げてきたのだ。

彼はザックを肩にかつくと足早に、ふもとの町をめざして歩きはじめた。

その町にアドルが着いたのは、日も沈み終えた頃のことだった。

町の家という家の玄関先にたいまつがかかげられ、モザイクタイルの道が明々と照らし出される。

アドルはこの町にきて、まずこの道に目をくぎづけにされた。様々な色づけのされた細かな石は、すき間なくしきつめられ、鮮やかな模様を作り出すと





もに、どこへ行けば何があるのか、どの家に誰が住んでいるのか、などの標識や表札のかわりをはたしていたのである。

これなら初めてこの町へ来た人でも迷う事はないだろう。

アドルは感心しながら、宿の絵の描かれてある方向へ進んだ。今日一晩は、ゆっくりと休み、翌日町の散策をするつもりだった。

宿に向かう途中アドルは、この町には異邦人の多いことに気が付いた。

肌の色の黒いアフロカ人。

顔の半分を布でかくした女性は、オリエッタの出身だろう。

中には、顔にイレズミをし、異様な言葉を話す者もいる。

彼らのほとんどは、この町に商談にやって来た商人たちであった。彼らは、このロムンや海外の珍しい品を求めてやってき、それを安く買い取ろうと必死なのだ。

また、道化師や奴隷たちの姿も多く見られた。道化師たちは、人のよく集まる中央の広場や港で、手品や動物を使った芸を見せて人々をわかせている。奴隷はアフロカ人に多く体のあちこちにムチの打たれた跡が、痛々しく残っていた。

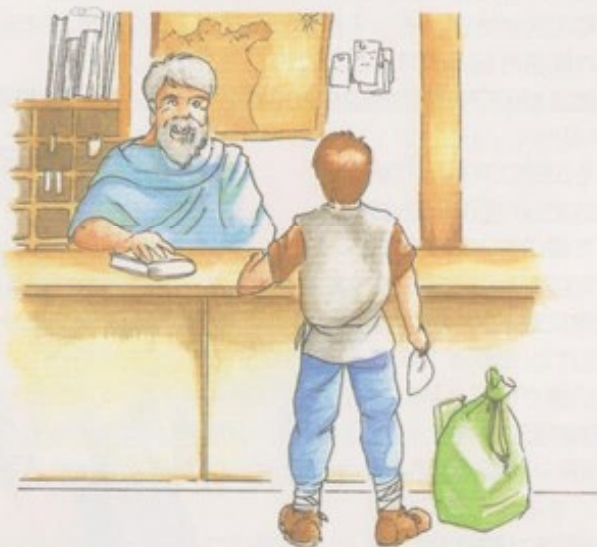
そんな人々の行き交う大通りをアドルは、宿屋へと向かっていった。

「いらっしやい」

宿屋の主人は、読みかけの本を閉じ、ロビーへ入ってきたアドルを笑顔でむかえた。

石の柱に板ばりの床と壁の粗末な宿屋である。ロビーには、アドルと主人の他には誰もいなく、中央に小さなテーブルといすがあるだけだった。泊まり客もそんなにいないようだ。外のにぎわいとうって違って、ここはシンとしていた。

しかし、こんな宿屋でも、アドルの村の家と比べれば、豪華なものであった。「一晩だけ泊まりたいのだけど」



アドルは、主人のいるカウンターにつくとザックを肩から降ろした。

宿屋の主人の名は、ビクセンと言った。

歳はもう40は越えているだろう。腹は、まるで妊婦のようにふくれあがり、その口とあごに白毛まじりのひげをたくわえている。

「泊まるだけなら30デニル、夕食と朝食を付けるのなら、それに5デニル上のせだ」

体のわりには、かなり高い声である。

「それじゃ、食事付の方がいいや」

アドルは、ふところから金を出し、カウンターの上に置いた。手持ち金は、あと10デニルにも満たない。

「どこから来たのかね？この国の者ではないようだが……」

アドルが宿帳に名前を書いている時、ビクセンは彼のなりを見ながらたずねた。

麻地のシャツとズボンに牛皮のジャンパーという姿は、この辺ではあまり見かけないと言う。

ロムン帝国の人々は、主として、絹や毛綿で作られた、長くてゆったりしたものを身にまとっている。ビクセンにしても毛綿のシャツの上に絹のトーガをはおっている。

「北東に遠くはなれた国から」

「ほう、どのくらい遠いのだね？」

「馬で10日といった所かな」

「それはまた、さぞかしここまで来るのに苦労したじゃろう」

「そうでもなかったよ」

アドルは宿帳から顔をはなし、ビクセンから部屋のカギをもらった。部屋は3階だと言う。

「それで、これからどこへ向かうつもりなのかね!？」

部屋へ案内するビクセンが、階段をのぼりながら聞いた。

「一応、北西の方に向かおうかと思っているけど」

「そうかい、だったらエステリアだけはよしておいた方がいいぞ。何しろ、あそこは呪われた国だからな」

「呪われた国!？」

部屋に着いた時、下の方で声がした。客が来たらしい。

「興味があるのだったら、夕食の後ロビーに来なよ」

そう言ってビクセンは、早足で階下へ降りてゆく。宿自体、相当のボロなので、歩くたびにミシミシと音がする。

アドルは、とりあえず夕食まで部屋でゆっくりすることにし、カギを開けて中へ入っていった。



夕食を宿の一階にある食堂ですませたアドルは——ちなみに今日のこん立は、タラのムニエルにホタテのスープ、パン2きれとミルクであった——さっそくビクセンの待つロビーへと向かった。

ビクセンは、小さなテーブルの上に紅茶を用意し、エステリアの事について、彼の知る範囲で教えてくれた。

エステリア、そこはこのプロマロックの港町と、ドウアール海をはさんで北に40フリメライの所にある小さな国である。

この国の北側には、驚くべき景観が広がっている、と宿の主人ビクセンは言う。

「実際に見た訳じゃないが、あの国には直径200メライもの巨大な穴が広がっているそうだ。しかもそれは何かが落ちたせいで出来たワケではないそうだ」

「では、一体何だって言うの？」

「そこまでは、わしも知らんよ」

ビクセンは、お手上げといった身ぶりをして見せ、続けて話した。

「あの国が、呪われた国と言われはじめたのは半年くらい前からだった」

エステリアは、その巨大穴を囲む断崖の山に、いくつかの坑道を持ち、銀や他の鉱物の産出地として名を上げていた。つい最近までは、このプロマロックとも貿易を続けていたという。

しかし、いつの日にかそれは、糸が切れたかのように、ブツリと終ってしまったのだ。

「おかしいもので、エステリアにむかう船はみんな、嵐にあって海のもくずと消えてしまっただ。おかげで、今、商人であの国と取引きしようなんて奴はいなくなっちゃった」

ビクセンは、紅茶を一気に飲み干し、もう一杯自分のものにつぎだした。

アドルは、ただ呆然としている。

「気にせんでくれ、これはサービスのうちだから。それとも酒の方が良かったか？」

アドルがさっきからあまり紅茶を飲んでいないのを気にして言った。



「あ、いや、こっちでいいよ」

あわててアドルは、紅茶を飲んだ。ビクセンの話に夢中になって、そんな事はすっかり忘れていたのだ。

「それで、原因はわからないの？」

アドルの問いに、ビクセンは首を横にふった。

「だめだね。何人もの奴らが、それを調べようと、あの国へむかったさ。しかし誰一人として戻ってこなかったよ。」

しばし沈黙が続き、やがて話題を変えようとビクセンが口を開いた。

「ところで、明日からはどうするんだい!？」

「この町で仕事を探すよ。ここから北へ向かうとなれば、当然船賃はかかるだろうし、どこかいい所、教えてくれないかな!？」

ビクセンはあごひげをなでながら考える。

「そうさなあ、もし力に自慢があるんなら、港の船の荷物を倉庫に運ぶ仕事がいいだろう。俺も昔はよくやったが、あれはいい金になる」

ビクセンはニヤッと笑う。

「じゃあ、それにするよ」

「明日、オレが港まで案内してやるよ。今日は早く眠った方がいいぜ。なにせ、行ったその日から働くことになるからな」

そう言ってビクセンは、紅茶の入ったポットとコップを片づけはじめた。

アドルは彼の言葉に従い、自分の部屋へ向かっていった。



翌朝アドルは、久しぶりのベッドの上で、目を覚ました。ベッドの上で寝るなど1ヶ月ぶりのことで、いつもは野原や家畜小屋の片隅の干草の上で一夜をすごしていた。



窓を開けると、まばゆい朝の光が差しこんできた。海が近くに見え、沖合には朝の漁から戻ってきた漁船の群れが見えた。

また、大型の貨物船が、沖の方へ出航してゆくのも見えた。

アドルは、水平線を横へとながめ、やがて北の方角で視線をとめた。

北の水平線に異様な形のした物が浮かんでいた。それは島だった。島の中央には、何やら塔のようなものが見える。

「あれは……悪魔の塔!？」

アドルは昨日のピクセンの話の中に、クレーターの近くに立つ岩の塔のことを思い出した。そこはプロマロックの人々から“悪魔の塔”と呼ばれていた。

ドアガノックされ、ピクセンが中に入ってきた。

「おう、おはよう。ずいぶん早起きなんだな。朝食が出来とるぞ。さめないうちに降りてきな。今日は港へ……」

と言う間もなく、ピクセンはアドルに腕を引きよせられ、窓辺についた。

「これは珍しい。エステリアをこうもハッキリと見れるとは」

ピクセンは本当に驚いたといった声を出した。このプロマロックとエステリアをはさむドウアール海は、別名“かすみの海”とも呼ばれ、エステリアはいつもかすみを通してでしか見ることができなかったのだ。今日みたいにハッキリと見えるのは、月に1、2度。悪い時は3ヶ月もの間、かすみしか見えないという。

「いったいあの塔は、高さはどれくらいあるの!？」

おもむろにアドルはきいてみた。

「船のりの話では、だいたい2、300メライはあるって言うぜ」

それにしても、あまりに巨大。昨夜聞いた時、彼はそれほど大きなものではないだろうと思っていた。が、実際あんなものだとは……。

アドルのエステリアに対する好奇心は、ますます高まっていった。

昼すぎ、アドルはピクセンに連れられ、港



を訪れていた。そして、その責任者であるノートンに会い、しばらく働かせてもらう事にした。

ノートンは、ピクセンよりは若く、立派な体格を持っていた。気さくでほらかな性格は、他の水夫たちに好かれ、信望も厚かった。

そんな彼に、アドルはすぐになじみ、気軽に話し合える仲になっていった。

仕事終わり、夜となるとノートンは、水夫たちを囲んで、その昔船で海外を旅したことを話して聞かせていた。アドルは、いつもその集いに加わり、ノートンの旅の話にいつしか聞きほれていた。

そんな生活が何日か過ぎた頃、アドルは、ほんやりと水平線の上に浮かぶエステリアの影を見つめるようになった。

魔の住む島と言われようとも、一度は行ってみたい。そう思うようになっていた。

「何だ、何か変なものでも見えるのか!？」

アドルの背後から、ノートンが首を出した。

「いや。すぐ仕事に戻るよ」

アドルは、倉庫へ戻ろうと走り出した。

ノートンは、アドルの見つめていたものをしばらく見つめ、そして走り去るアドルを目で追いつづけた。

その夜、多くの水夫たちでにぎわう港の食堂で、ノートンはアドルの横に腰かけた。

食べながら、ノートンは話しはじめる。

「今日、エステリアの方をながめていたな」

ノートンのいきなりの質問に、アドルは少し面くらったが、やがて静かにうなづいた。

「やめときな。あの国へ行きたいなんて思うのは。下手すると命を落とすちまう」

アドルは、夕食を食べる手をとめた。

ノートンは、かまわずガツガツと食べ続け再び話しはじめる。





「ピクセンから聞いたろ!? あそこへむかおうとする奴は、みんな嵐にあつて海のもくずになっちゃうんだ。あの嵐の結界をぬけることなんか、とうてい無理なんだよ。」

ノートンは、口の中のを腹におさめると、ナブキンで口をふいた。

「それでも……」

ノートンの方をふりむいて、アドルが言う。

「それでもオレ、行きたいんだ」

ノートンは、アドルの目を見つめた。その目は真剣になっている。

やがてノートンは小さく笑う。

「気に入った。その目を信じてやろうじゃねえか。お前に船を一隻与えてやるよ」

アドルの表情が明るくなった。

「ただし……」

ノートンは、顔をこわばらせる。

「それ以上は手伝わないからな。明日になって、やめるなんて言いたしたら、船の代金を払ってもらうぜ。ちょうど、お前がこれまでにかせいだ金と同じ額だ」

「やめるなんて言わないよ」

アドルは少し大きな声を張り上げて言った。まわりの水夫たちが「何だ、何だ」と言ってアドルの方を見つめる。

アドルは顔を赤らめ、隣ではノートンが声を押し殺して笑っている。

その日は、そうして暮れてゆき、翌朝港に1隻の小さな船が浮かべられた。

船の側では、話を聞いた水夫たちが、アドルを見送ろうと集まっている。

アドルはすでに船に乗っており、オールにその手をかけていた。

「まだ名前のついてい



ない、出来たての船だが、そう簡単にはこわれなと思うから、安心して行ってくれ」

「ありがとう、何て言ってお礼をしたらいいのか、言葉が出ないよ」

「気にすることはない。もし無事生きて帰れたら、あの国で何が起こったのか教えてくれよ」

ノートンは手をさしのべ、アドルと握手をした。彼の背後で、十数日間生活を共にしてきた水夫たちが、アドルに激励の言葉を投げかける。

アドルは静かにオールをこぎはじめ、港をはなれていく。

ノートンたちは手をふり、船の行く先をいつまでも見つめている。

小一時間ほどで小船は、豆粒くらいの大きさになり、ついにはかすみの中へかくれていった。

と、その時、沖合の空に暗雲がたちこめ、風が吹きはじめた。

「ちくしょう。案の上、あらわれやがった」

ノートンは、暗雲をにらみ、その下にいるアドルのことを思った。

アドルの小船は、大波にゆられ、どしゃ降りの雨は、船の中の水かさをどんどん増やしていった。

このままでは、いつか転覆するか沈んでしまう。しかし、アドルになす術はなく、ただ帆柱に自分の体をひもでしばることくらいしか出来なかった。こうしておけば、激しいゆれにあつても、船から放り出されることはない。ノートンから、そう教えられていた。

と、そこへ大波が、船をもろに打ちつけ、大破させた。

アドルは、船とともに水中へと沈んだ。

藍色の海の中をあぶくが、上へ下へと動いてゆく。アドルは、そんな情景を見ながら、次第に意識を失っていった。





### 3. 死闘

時は現在に戻る。

アドルは、暖かい陽気のホワイト・フォーンの砂浜を、東へ歩き続けた。長さ1フリメライしかないこの砂浜は、20分もあれば、全てを歩くことができた。

アドルは、砂浜の東端に立ちあはばかる赤茶けた岩肌に見える崖の前に立っていた。

崖はそこよりカーブを描いて、さらに東につづいている。

この先がどうなってるのか調べてみたい、と彼は思ったが、かわききったのどがそれを許さなかった。ヒリヒリと火傷を負ったような痛みのするそれは、彼の声を出すことすらできなくさせていた。

やむなくアドルは、泉を探すため足を森の中へむけさせた。

「最初からこうすればよかった」

アドルは、そんなことを心の中でつぶやきながら、すずしげな森の中へと入っていった。

確かに森の中はすずしかった。

森には主として針葉樹が多く、地面は昨日のあのどしゃ降りですぐぬかるんでいた。

森はシンと静まりかえっていた。普通こういった所では、鳥のさえずりなどが聞こえるものだが、ここでは、彼のぬかるんだ地面を歩くピチャ、ピチャという音しかない。

そのまま奥へ歩いているうち、水の流れる音が彼の耳に入ってきた。先を急いでみると案の上、小川が右から左へと流れていた。



足でまたいで渡れるほどの小さな川は、手にすくってみると冷たかったが、ひどくにごっていた。

アドルは、右手に川の源にむかって歩き出した。数分もしないうちに森が開け、泉が彼の目の前にあらわれた。

直径5メライ程の円形の池。その底からはこんこんと水が湧き出ている。

アドルは泉のふちにひざまづき、両手いっぱい水をすくって、飲みはじめた。

冷たい水が、のどをスーッと通り、腹の中に注がれる。その冷たさは、アドルの頭が痛くなるほどだった。

水をたらふく飲み、一息ついた彼は、そのまま後ろに腰を降ろし、ぬれた手をボロボロになった服でふいた。そして、よく見ると体中に小さな傷を負っていることに気が付いた。

多分、海の中で船のもくずと、もまれた時についたのだろう。

「ちょっとしみるな」

アドルは上着を脱ぐと、それを泉で洗い、タオルがわりにして、体についた塩をぬぐいはじめた。いくら小さな傷でも、消毒くらいしておかなければ、あとで破傷風にかかってしまう恐れがあるからだ。

それが終わると、アドルはベルトにつけていたナイフを取り出した。

そして、それで真っすぐに伸びた細長い、木の枝を切り落とし、樹皮をはいた。彼はその樹皮で縄を作ると、枝の先にナイフをつけ、それを巻きつけた。

簡単なやりを作ったのである。

プロマロックの港町で働いている間、彼はエステリアに関するいろんな情報を、水夫や商人たちから聞いていた。

その中に、エステリアには、様々なモンスターや猛獣が至る所にうろついている、というものがあつた。

彼らはエステリアを我がもの顔で動きまわり、人々を襲っているという。





エステリアへ行くなら、武器が絶対必要だ。誰もがそう話した。

手作りのヤリを片手に、アドルは今度は、小川を下りはじめた。  
この川の下流に、民家があるに違いない。そう自分に言い聞かせて歩いてゆく。

小川は、ゆるやかに下り、ほんの少しだが左へ弧を描いて流れている。アドルは、その流れに従って進んでゆく。

森の中は、あいも変わらず、シンとしており、川のせせらぎとアドルの歩く音が鳴り渡っている。

その静けさが、あまりにも不気味だったため、アドルは早くこの森をぬけようと、歩くテンポを速くした。

と、その時、右手の方でガサツとしげみのゆれる音がした。

アドルは、思わずヤリのほこ先を音のした方にむけ、身構えた。が、背中に何かがよりかかり、彼は前のめりに倒れた。

彼の背中には、赤い毛の犬が乗っており、その鋭い牙を、彼の首もとに立てようとした。

とっさに彼は飛び起き、背に乗った犬狼、リーボルをふり落とした。と、同時に背中に激痛が走る。

リーボルは、ふり落とされる寸前、爪を立て、アドルの背中に6本の細長い傷をつけたのだ。

背中が、ほてるように熱くなり、脈打っているのをアドルは感じていた。

リーボルは、アドルの目の前に2匹、3匹とあらわれ、6匹目で終りとなった。彼らは、のどの奥から不気味なうなり声をあげ、いかくしている。

この状況は、どう見てもアドルの方が不利だった。

刻一刻とアドルの血は、地面に吸いこまれてゆき、しばらくすれば出血多量で意識不明となり、リーボルのえじきとなるだろう。

アドルと6匹のリーボルは今、小川をはさんでむかいあっていた。

アドルは、ヤリを6匹の方にむけ、一步一步後ずさっていった。

今は戦うべきでなかった。人のいる所へ何としてでもたどりつき、そこで応援を頼む以外、彼に勝ち目はなかった。

慎重に慎重に、彼は後退を続けてゆく。

背中から流れ出る血が足をつたわって落ち、彼の足跡の中に、たまっていく。

リーボルの一匹が、たまりかねて、アドルに飛びかかった。

アドルは、腰をかがめ、リーボルののど元めがけてヤリを突きさす。それは見事に命中し、先走ったリーボルは、声にならない叫び声をあげ、地面に倒れた。

これを見た他の5匹は、一瞬たじろいだが再びジワリジワリとせまってきた。

アドルは、額に汗をにじませ、息を荒くしていた。あと10分もたてば、彼は動くこともままならない状態になるだろう。

リーボルたちはそれをねらっていた。

小川は、すでに遠くに離れていた。彼らは砂浜の方へ、ゆっくりと歩いていく。

カットと日差しが、まばゆくなった。砂浜に出たのである。

アドルはすでに、歩くこともつらくなっていた。息はさらに荒くなり、全身汗まみれになっている。

「こんな所で死んでたまるか」

そう心の中で叫ぶアドルだが、体力はもう限界に近かった。

リーボルたちは分散して、アドルを囲もうとしていた。一気に飛びかかり、とどめをさそうというのである。

アドルのまわりをリーボルたちは、くるくると回り始める。アドルは歩くことをやめていた。ヤリを水平に構え、どの方向から襲われてもいように、神経を集中させた。

1匹がほえると同時に、5匹はアドルに飛びかかった。

アドルは、最後の力をふりしぼって横に飛び、真一文字にヤリをふる。

1匹の目と、もう1匹の腹部を、ヤリは横に切りさいた。致命傷には至らなかったが、その2匹は戦意消失し、身もだえして砂の上をはった。

しかし、これでアドルの意識も遠のき、彼はその場にグラリと倒れた。

残った3匹のリーボルの口元から、よだれ





が流れはじめ、3匹はアドルに近ようとした。が、その時、西の方から大音響が鳴り渡ってきた。

そこには、十何人もの男たちが、手に手にドラや太鼓を持って近づいてくるのが見られた。中には、もりや剣を持っている者もいる。

思わぬ新手に三匹はアドルから離れ、足速に森の中へと逃げていった。

遠のく意識の中で、アドルは誰かに抱きかかえられるのを覚えた。

「おい、しっかりしろ」

うす目を開けて見るが、ぼやけていて何も見えない。ただ声だけが聞こえる。

「これは、ひどい傷じゃ」

しわがれた声と言った。

「とにかく家に連れていこう。今なら、まだ助かるかもしれん」

よく通る男の声を最後に聞き、アドルはそのまま意識を失った。



## 4. バルバドの港

長い混沌とした眠りから覚めた時、アドルはふかふかのベッドの上に寝かされていた。

「おお、気がついたかね」

ベッドのわきに座っていた白髪の老人が、アドルの顔をのぞきこんだ。

「こ、ここは……!？」

アドルは、自分でも驚くくらいのガラガラ声を出した。

「バルバドの病院じゃよ」

老人は、しわがれた声で答えた。それは、あの砂浜で聞いた声と同じものだった。

「オレは、助かったのか!？」

「ああ、町の見張り番が、お前さんを見つけ、急いでかけつけたんじゃよ。えらい災難じゃったな」

老人は、廊下に顔を出し、看護婦にカゆを作ってくるよう言いつけ、アドルに何か食べたいものはないかと聞いた。しかし、アドルはそれほど食欲もなく、首を横にふった。

老人は、何か栄養のつくものを2、3つけて持ってきてくれとつけ足してドアを閉めた。

「少しは栄養になるものを取らんと、元気にならんぞ」

老人は心配そうな顔をして、いすに腰かけた。

「そういえば、まだ互いの自己紹介がまだであつたな。わしは、このバルバドの町を治めておるブルドーじゃ」

「オレはアドル。アドル=クリスティン」

「アドルは、どこからきたのかね!？」

「南から、プロマロックの港町から」

ブルドーは、それを聞いた途端、信じられないといった顔をした。

「プロマロックじゃと!?!……あの嵐の結界を破ってきたというのか!？」





アドルは静かにうなづく。

「信じられん、あれを越えてやってきたなど……、一体どうやって」

と、そこへ体格のよい、日に焼けた肌を持つ男が入ってきた。

「父さん、あの若者が目を覚ましたんですって!？」

「おう、スラフ。早かったの。漁の方はどうであった!？」

「大漁です。それより、彼は……」

ブルドーは立ち上がり、その大柄な男をアドルに紹介した。

「わしの息子スラフじゃ」

「僕を抱きかかえてくれた人ですね。あの時はありがとうございました」

アドルは手をさしのべ、スラフと握手した。

「すっかり良くなったみたいだね。安心したよ」

スラフはニッコリとほほえんだ。

「僕はアドルです」

「なんと、プロマロックから来たそうじゃ」

ブルドーの言葉に、スラフの顔から笑いが消え、驚きの表情になった。

「何ですって!？プロマロックから!？……それじゃ、あの嵐の結界を……」

「越えてきたそうじゃ」

スラフは、しばらくボカンと口を開いていたが、やがてボツリと言った。

「よほど、運がいいとしか言えないな」

「そうであろう、そうであろう」

その時、ドアガノックされ、看護婦が食事を運んできた。

「今日は、たっぷりと食事をとって眠るといい。明日また見舞いにくるでな」

ブルドーは、そう言うときスラフとともに部屋を出ていった。

ホワイ・フォーンの砂浜の西端、そこにエステリア唯一の港町バルバドがある。

人口100も満たないこの小さな町は、かつては海外からの商人たちが多く出入りし、この国でとれる鉱物の取り引きなどで、にぎわっていたという。

しかし、あのドウアール海に“嵐の結界”が出来てより、バルバドの町は、もとの寂しい漁業の町となっていた。

アドルはその町の高台に建てられた石造の小さな病院の一室で背中に受けた傷の手当てをされていた。

医者が言うには、もう半刻ほど止血が遅れていたら、アドルはこの世の者ではなくなっていたということだった。そして傷が完治するのに、三日はかかるだろうとも言った。

「体調が戻るまでゆっくりと静養していけばよい。金のことなら心配いらん。

この町は、旅人に対しては親切だからな」

翌日、アドルを見舞いに来たブルドー親子は、そう言った。

「それで、1つ聞かせてもらいたいのだが」

ブルドーが言う。

「ここへは何をしに来たんじゃ!？この国が、魔の住む国として恐れられているのは、わかっておろう」

父親の言うことにスラフも同意見だった。

そこでアドルは、故郷の村を離れ、諸国を旅してまわっていることを話しはじめた。そして、プロマロックでエステリアの謎について聞いた事も。

「多くの人々が、その謎を調べようとして、命を落としていったそうです。僕も、その謎とは何なのか調べようと思って……」

「この国へ来たというのか!？」

ブルドー親子は、呆れた顔でアドルを見つめた。

「一体、この国はどうなってしまったと言うんですか!？」

「詳しいことは、わしらにもわからんのだよ。突然怪物たちがあらわれ、わしらを襲うようになった。そんなわかりきった事実しか話せんのだ」

ブルドーは苦い顔をして答えた。

「この北にある砦の町ミネアに行けば、何かしら知っている者がいるかもしれないが、あてにはならんだろう」

「しかし……」

スラフがつぶやいた。

「このまま何もせず、ただじっとしていても怪物たちは、いつか我々をほろぼし、この国を乗っとるに違いない」

アドルは、そう思うのなら何故、原因をつきとめようとしなのかと問いた。

スラフは苦笑いして答えた。

「それは、何回も考えたさ。しかし、私はこの港の人々を守ってやらねばならない義務を持っている。私一人のわがままで、皆を死に追いやりたくはない」

スラフは席を立ち、漁に出かけると言って部屋を出ていった。

「あれもあれで苦しんでおるのだ」

ブルドーは怒から、病院をはなれてゆく息子を見つめながらつぶやいた。

「己の心の中で、謎を調べたいという欲望を村を守らねばという信念でおさえつけておるのだ。もし、わしがもう10ばかり若け





れば、あやつを旅に出させてやるのだが」

アドルは、ブルドーとスラフの心の内を知らなかったといえ、彼らを苦しめてしまった事をくいた。

それから3日後、アドルの傷はすっかり治り、その日彼は港の方へと歩いていた。

バルバドの港は、プロマロックと比べるとかなり小さく、かつて鉱物でいっぱいまっていた石造の倉庫は、半分くちはてている。

船つき場には大型の船はなく、小さな漁船が20隻ほど仲良く肩をならべて停泊している。

漁船をながめているアドルに声をかける者がいた。

スラフである。

彼はこの港の責任者であり、全ての漁船の面倒を見る網元でもあった。

漁船は、日の出前と日の入り後にしか漁に出ず、昼間はずっと港につけっ放しにされているとスラフは、アドルに教えた。

「この辺じゃ何がよくとれるんです!？」

「何でも取れるよ。皮肉にも嵐の境界のおかげで至る所の魚が、ここらの沖合に流されてくるんだ」

「やっぱり、ここからプロマロックへむかおうとすれば嵐にあってしまうのか」

「ああ、10日位前にミネアの町からきた男が勝手に船を持ち出してな、あっけなく巻き込まれちゃったよ。」

2人は静かな昼下りの港を倉庫の方へと歩いていた。

水平線の上に、ボンヤリとグリアの山々が見える。そのふもとには、プロマロックの町が広がっているはずだが、はっきりと見えるわけではなかった。

「プロマロックの様子はどうだったね。初めてだったんだろ、ああいう所は!？」

スラフは、グリアの方を見ながら言った。

「けっこうにぎやかでしたよ。町には、色んな国の人々がいましたし、港は入る船、出る船でごったがえしてました。はっきり言ってめんくらいでした。あのようなにぎやかさは自分の村では秋の祭りの時くらいだったから」

「それじゃ、あの港町では、君は毎日お祭り気分だったワケだ」

「それはいくらなんでも、毎日がお祭りだったら疲れてしまいますよ」

「それもそうだ」

2人は、ふき出して大声で笑った。

と、その時、町の中央のやぐらの上でドラの音が響いた。

「いかん、怪物どもが来たぞ」

スラフは、すばやくやぐらの方へ走ってゆき、アドルもこれについていった。

「どの方角からだ、数は?」

スラフは、高さ20メライのやぐらをスルスルと昇り、ドラを打ちならした男にたずねた。

「北の方角、カーロイドが20人です」

スラフは、遠眼鏡でその方向を見つめた。青白い体の小人族カーロイドが2列になってミネアとバルバドを結ぶ道を進んでくる。

「奴らめ、まだこの前のことに、こりていない様だな」

スラフは遠眼鏡をアドルに預けた。

「私は、これから戦いの指揮をとるため、皆の所へ行く。君はここで待っていてくれ」

「オレにも戦わせて下さい」

スラフは、ニッコリ笑ってアドルの頭をなでた。

「気持ちだけ受けとっておくよ。君はこの町の客人だ。その客人を危険な目にあわせたくない。わかってくれ」

アドルは、しかななくうなづいた。スラフは再度笑顔を見せ、やぐらを降りていった。

スラフは、中央の広場に集まった男たちに何か話し、武器をその手に持つと、皆を引き連れて北の方へとむかっていった。

やがて怪物たちとスラフたちは、道の上で激しい戦闘が始まった。相手20に対し、こちらは30。力の面でもこちらの方が上まっており、戦闘は一気にこっち側が有利、怪物たちはバラバラになって北へと逃げていった。

アドルは、やぐらを降り、スラフのいる辺りへ走っていった。

スラフたちは、それぞれが軽いケガをした程度ですんでいた。

アドルが近づいてくるのを見て、スラフは手を上げて振った。

「以外と、あっさりケリがつきましたね」

「なに、私たちにカカれば、あいつらなんか赤子も同然さ」

スラフは、そう言って笑い、自分の家へ引き返していった。

しかし、怪物らの襲撃は、その日だけに限らず、連日連夜続くようになった。しかも、日をおうごとに、それは強いものになっていった。

「奴ら、この町を全面的につぶすつもりなのか!？」

スラフだけでなく、町の誰もがそんな不安を抱きはしめた。

怪物たちのねらいは、沖合の漁場と港の船であった。彼らは、食料を獲得す





るとともに海をはさんだエウロペの世界へ渡るつもりだった。そのため、この港だけは、何としてでも死守し、怪物たちの足をくいとめなければならなかった。

そんな戦いの日々が続く中で、アドルは、ついに北の町ミネアへ行くことを決めた。何の恩返しめせず、バルバドをはなれるのはつらかったが、とにかく、この怪物たちのあらわれた元凶を調べ、たたかなければ、真の平和はおとずれないと判断したのである。

アドルは、ブルドーから服と食物、そして1000ゴールドをもらい、港町から旅立っていった。

## 5. 始まり

バルバドとミネアを結ぶ道を北へ進むこと約30分、アドルの目の前には高さ10メライ、四方をとりかこむ防壁があらわれた。

あれが別名、砦の町と呼ばれるミネアであった。

この町の入口は北側に1つしかなく、南の方角からきた彼は防壁に沿って北側にまわるしかなかった。

しかしそこはまた、崖沿いの道でもあり、一歩踏みはずせば、10メライ下の岩のたくさん突き出ている海に落ちてしまう危険な所であった。



アドルは、慎重に1歩1歩進んでゆき、何とかして北の入口の前まで、たどりついた。

町の入口から北へは、1本の橋がかけられていた。

橋は、やはり海面から10メライほどの高さの所にあり、対岸も崖になっているのが見える。

とりあえず、アドルは、町の中へ入ることにした。

町の中は、整然としており、人々の姿も通りのあちこちによく見られた。

多分バルバドよりは、人口は多いであろう。しかし、活気はそれほどあるとは思えなかった。家という家はひっそりしていて、店はあるものの、客の姿は多く見られなかった。

とにかく今日からは、ここがアドルの新たな旅の出発地点となるのである。

アドルは再び町の入口の前に立ち、北にそびえる巨大な塔を見上げた。

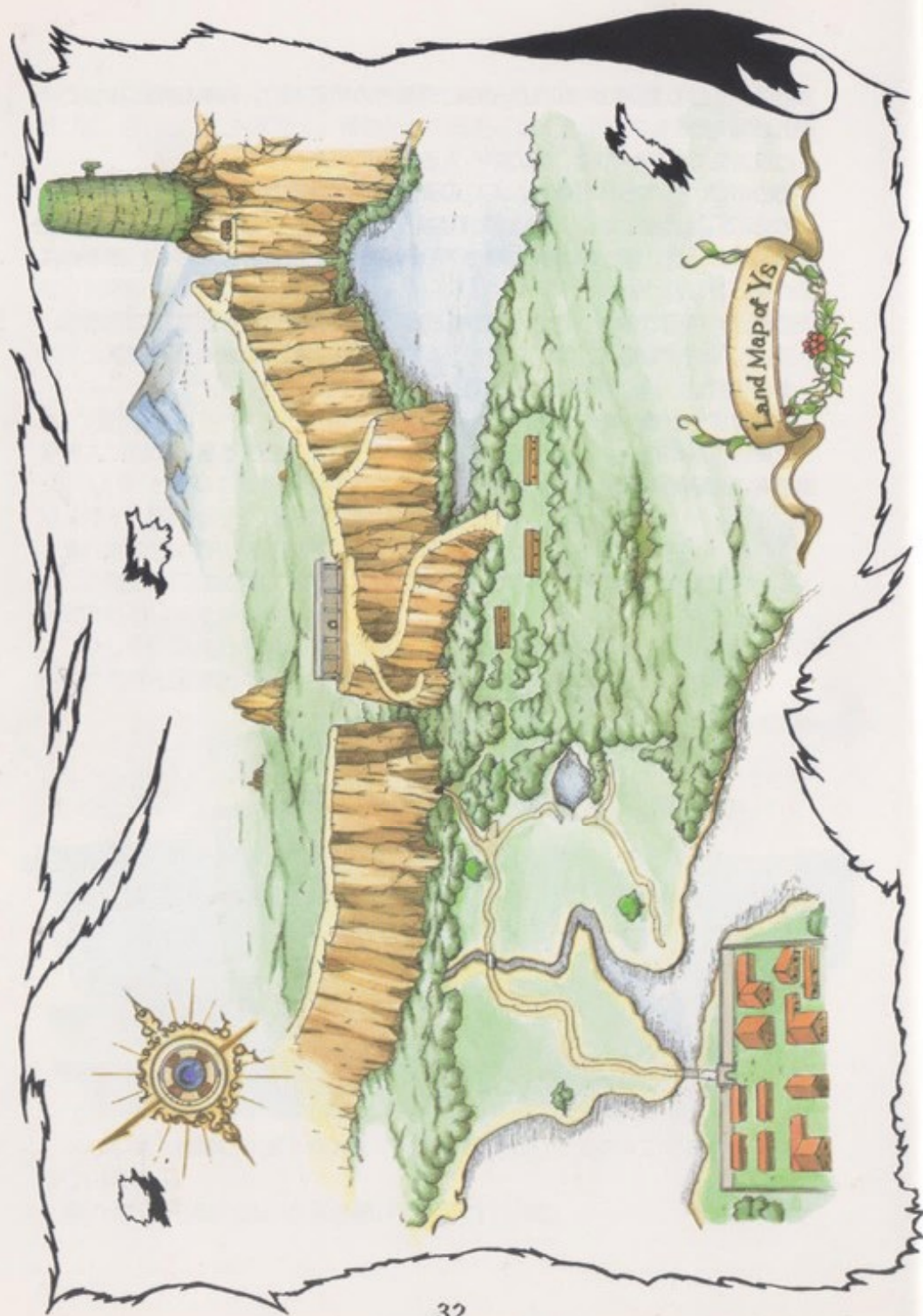
あの塔には、何かがあるに違いない。

そんな思いが彼の心の奥底からしてきた。

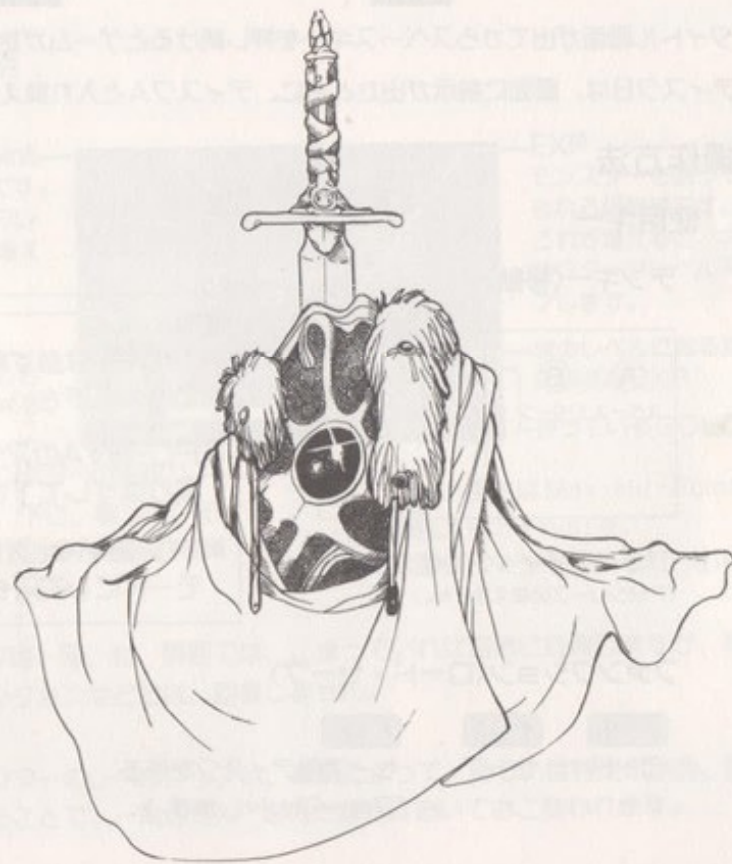
アドルは、町の中へと入ってゆく。そしてこれから始まる冒険の旅に大きな期待をふくらますのだった。







# イース・マニュアル

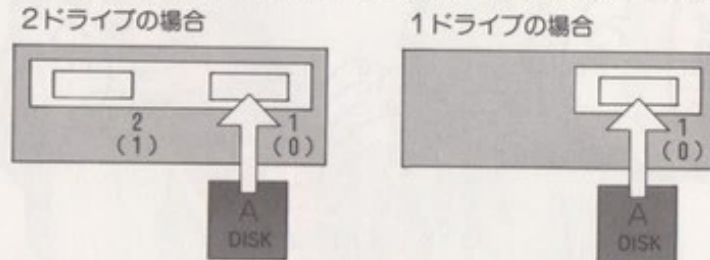




## ●スタート方法

このゲームは、第一部(ディスクA)、第二部(ディスクB)の二枚組です。  
(2DD, 2HD版は1枚, 例えばPC-98シリーズなど)

ディスクAを、ディスクドライブにセットして、電源を入れて下さい。

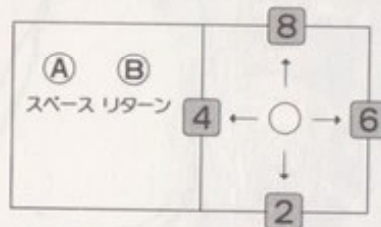


タイトル画面が出てからスペースキーを押し続けるとゲームが始まります。  
ディスクBは、画面に指示が出たときに、ディスクAと入れ換えます。

## ●操作方法

### 使用キー

#### テンキー〈移動〉



ジョイスティックも使えます。  
(FMシリーズは使えません。)


#### 注意

- ※カナキーは必ず解除しておいて下さい。
- ※PC-88VAのマウスは取りはずして下さい。
- ※PC-98VX/LXはV30モードにしてください。

#### ファンクション〈ロード・セーブ〉

- |            |            |                             |
|------------|------------|-----------------------------|
| <b>f.1</b> | <b>f.4</b> | <b>f.5</b>                  |
| ロード        | セーブ        | セーブ用ディスクを作る<br>(フォーマットします。) |

### キー〈その他の操作〉

- |   |  |
|---|--|
| <b>S</b>  | ステータスを見る。  |
| <b>I</b>  | 持ちものを見る、装備する。  |
|  | 装備したアイテムを使う。<br>売り買いなどの決定。(セレクト)                               |
| <b>ESC</b>  | ゲームの一時停止、再開するにはもう一度押す。   |
| <b>R</b>  | 本を読む。(特定の条件がそろった時のみ有効)   |
| <b>CAPS</b><br>(FMはPF・2)  | ONにすると高速モードになります。<br>(PC-88mk II FH/MH及びVAの高速モードとPC-98シリーズのみ。) |
| <b>PF・3</b>   | サウンド、ON、OFF (FMシリーズ及び98シリーズのBeep音のみ)                           |

## 画面説明

The screenshot shows a top-down view of a character in a dungeon. Labels point to various UI elements:
 

- Max・Hit・Point**: 生命力の上限です。キャラクターのレベルアップで増えます。
- Hit・Point**: 生命です。これが0になると死んでしまいます。
- EXP**: モンスターを倒して得られる経験値です。これが増えると、キャラクターがレベルアップします。
- 次のレベルになるために必要なEXP**: 持っているGOLDです。
- 戦っているモンスターの生命**: 戦闘時には、下に、戦っているモンスターの生命をしめすバーが表示されます。
- バーの長さはMax・Hit・Pointを、黄色はHit・Pointを、赤はダメージをそれぞれしめします。**

 At the bottom, a status bar shows:
 

- H.P 132/190
- EXP 15535/25000
- GOLD 21218
- PLAYER
- ENEMY

ダメージは、町、村、野原では、止まっていれば自然に回復しますが、神殿の奥やダンジョンなどでは、回復しません。

キャラクターのレベルアップは、戦闘によって、あるいは特定の目的、冒険を達成することで、一定のEXPを得た場合においておこなわれます。



## S ステータス

S キーを押すと見れます。何かキーを押せばもとの画面に戻ります。

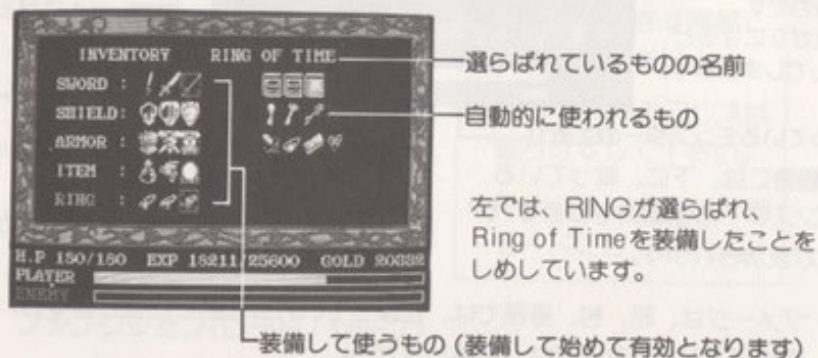


攻撃力、防御力は、キャラクターのレベルと、装備している武器、ヨロイなどで決まります。

同じ武器、ヨロイなどを装備していても、キャラクターがレベルアップすれば攻撃力、防御力も増えます。

### I 持ち物を見る、装備する。

I のキーを押します。**スペース**を押すと、もとの画面に戻ります。



I のキーを押すと、自分の持っているものを見ることができます。剣やヨロイなどの装備は、この時におこないます。

2・8 上下でSWORDからRINGまで、どの種類の持ちものを装備するか選びます。

4・6 左右で装備するものを選びます。選ばれたものは、赤いワフで囲まれ、装備されます。

ITEM (アイテム) は、装備するだけで使われるものと、装備してから



キーを押して使われるものの2種類があります。

自分が何を装備しているかは、ステータスにも表示されます。

## f・4 セーブ

セーブは、どこにいてもできます。**f・4**を押して、画面の指示に従って操作して下さい。

(セーブは別なディスクにおこなわれますので、セーブ用ディスクを一枚用意して下さい。初めてセーブをするときは **f・5** を押して、セーブ用ディスクをフォーマットして下さい。)

注、シングルドライブの場合で正常に動作しないときは数字キーの **1** を押しながら再起動して下さい。

## f・1 ロード

セーブしたところから始めたいときは、ゲームをスタートさせてから **f・1** キーを押して、画面の指示に従って操作して下さい。

又、2ドライブの場合は、セーブしたディスクを、セカンドドライブにセットしておけば、キャラクターが死んで、GAMEOVERになっても、**スペース**を押すと、自動的にロードされ、セーブしたところからすぐに始められます。

## ● 店屋など



店などの建物に入ると、左のように画面が変わります。したいことや、買いたい品物のところへ、2・8 キーで、カーソルを合わせて、



を押して下さい。  
リターン (スペースでも良い)



## ●会 話



イースでは、会話をするのが、非常に大切です。

会話は、相手と正面からぶつかるとおこなわれます。



又、特別な場所でメッセージが出ることもあります。

会話からもとに戻るには、何かキーを押して下さい。

## ●戦 闘



戦闘は、モンスターとぶつかることでおこなわれます。

キャラクターがダメージを受けるとはね飛ばされます。

やり方によっては、まったくダメージを受けずに戦闘することもできます。



ま正面からぶつからずに、少しズレてぶつかるなどするのがこつです。

## ●宝箱、扉の開け方

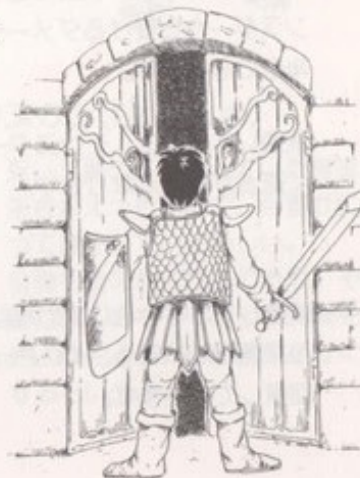
### 宝箱



宝箱は、会話と同じように、箱の正面にぶつかれば開きます。

但し、鍵がないと開かない箱もあります。

### 扉



扉は、それを開けることのできる鍵を持っていれば、ぶつかるだけで開きます。



## ●主なアイテム



ウィング  
WING

どんな場所においても、これを使えば、町に戻ることができます。



ヒール ポーション  
HEAL-POTION

これを使うと、Hit・Point を、完全に回復させます。



ミラー  
MIRROR

これを使えば、一定時間、モンスターの動きを止めることができます。



パワー リング  
POWER-RING

これを装備していると、戦闘のとき、モンスターに与えられるダメージが、2倍になります。



リング メール  
RING-MAIL

装備していると、戦闘のとき、モンスターから受けるダメージが、半分になります。



タイマー リング  
TIMER-RING

装備していると、モンスターの動く速さが半分になります。



ヒール リング  
HEAL-RING

装備して、じっとしていれば、どんな場所においても、Hit・Point が、回復していきます。

## ●主な登場モンスター

### リーボル(Rheboll)

犬狼とも猛狼とも呼ばれている動物である。

めつたに人を襲うことはないと言われているのだが、ここ最近好戦的になって、誰かまわす、その鋭い牙をむけるようになった。



### カーロイド(Curloyd)

数ある小人族の中で、特に戦いと血を見るのが好きな者たちである。片手に小剣を持って攻撃してくるが、それほど手強い相手ではない。

### ウヌガン(Unugun)

死して墓の下で眠っていた者達が生きかえたもので、何者かによって操られているらしい。全身を皮の鎧で包んでおり、その奥には、鼻をつくほどの死臭をただよわせる死人の顔が見えかくれするという。







### メノン(Menon)

これの発生した由来は不明である。  
一説では、巨大竜の目に、岩がはりついたものだというのがあるが、定かではない。  
前方にしか注意をむけないため後ろからの攻撃には弱いだろう。

### ウノス(Uhnos)

はるか昔、エステリアの草原を走りまわっていた野生の牛の骨に、人の腕の骨がつき、魂がやどったもの。  
片手に鉄製の太剣を持ち、猛牛のごとく突進しながら、攻撃してくる。



### ライアス(Lyus)

何故、南方の地にしか生育しない猛獣がここにいるのか、わからないが、多分何者かの力によって、むりやり連れてこられたのだろう。  
突然の環境の変化に、かなり狂暴になっている。

### ブルナー(Bolner)

この辺では珍しい、四本足の虫の怪物である。  
ちょこまかと動きまわり、エサを見つけては、口から糸をはき、それを捕えようとする。



### グリエル(Gryel)

見ての通りゼリー状の体を有し、それは強い弾力を持っている。  
再生能力もあり、腕や体を切っても、すぐに治ってしまう。  
目の部分が弱点だという。

### ルーター(Looter)

火に燃えるものは、何でも燃やそうとする死霊。  
体から発せられる炎は、水では消すことができず、倒すには、頭がい骨を割るしかない。







### ディンベル(Dinvel)

詳しくはわからないが、闇の王に仕える者だという。  
片手に魔の力をおびた剣を持ち、  
剣の力を増大させる呪文をとえながら、攻撃をしかけてくる。

### オークロット(Oacrot)

かしの木で作られた怪物で、その手には、こん棒がおさめられている。  
切れ味の良い剣なら一撃で倒せるだろうが、力があまりないと何度も切りつけなければ、倒すことはできない。



### オスクロス(Othclos)

巨大なミミズのオバケである。体長は人の2倍以上、重さは大人の3人分に値するという。  
雑食動物のうちに入るのだが、最近肉食の方へかたむいてゆき、人をも食らうようになってしまったようである。



### レスコイド(Rescoyd)

かつて闇の時代が栄えていた頃地上をあばれまわった巨人族である。人々には全滅したものと思われているが、首だけがその命を取り戻したらしい。



### ケラスケン(Chelasken)

この鳥を見た人々は、不死鳥の再来と思ったらしいが、実はそうではなく、全身をおおう炎はその鳥が発するリンが燃えているものだということがわかった。  
空からすばやく舞いおり、その鋭い爪で攻撃してくるという。

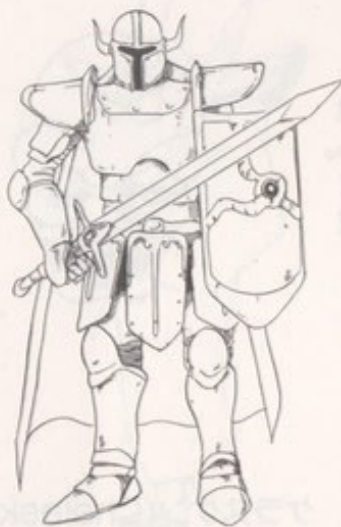


### リメンディ(Limendy)

人と虫のキメラとでも言ったらよいだろうか。詳しい発生原因は、いまだにわからない。  
頭と下半身は虫、胴体と腕は人となっており、心臓を2つ持っている。動きは以外と早く、剣さばきもたくみである。







### ブレイザル(Brayzal)

真ちゅう製の鎧かぶとに身を包み、  
悪魔に心を売った剣闘士。  
その剣さばきは、人間技とは思え  
ぬ程優れており、よほど戦い慣れ  
た者にしか、倒す事はできない。

### カロン(Karon)

死して宙をさまよう人の魂を食ら  
う悪魔。  
常に魂はないかと、せわしく動き  
まわり、時には自ら人を殺しその  
魂を食べる、ということもしてい  
る。



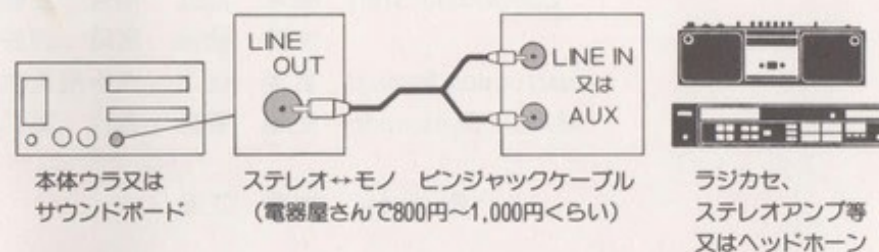
### ナブロウ(Nubrow)

強力な電気をおびた触手で相手を  
しびれさせ、その脳を食らう怪物。  
動きはのろいので、注意してカカ  
れば案に倒すことができる。

## ●サウンドについて

ラジカセやステレオ等に接続して聞くと、本体のスピーカーとは比べもの  
にならない迫力のあるサウンドになります。

この迫力あるサウンドでより一層、ゲームも面白くなります。  
ぜひお試しください。



(お持ちの機械によっては、接続できるケーブルが違う場合もあります。)  
お店の人などに聞いてケーブルを選んで下さい。

注) PC-98シリーズ・サウンドボード  
(PC-9801-26) をお使いになる場合

- ・サウンドボードの割り込み SW を、INT 5 又は 6 に。
- ・本体側メモリー SW を、サウンドボードユーザーズ  
マニュアル〈メモリースイッチの設定〉の通りにそれ  
ぞれ設定して下さい。



— CREDITS —

Game Design	橋本 昌哉	
Programming	橋本 昌哉	
Scenario	宮崎 友好	
Graphic Design	山根ともお	
Monster Design	古代 彩乃	
Music Compose	古代 祐三	石川三恵子
Map Design	桶谷 正剛	倉田 佳彦
Conversion Staff	橋本 昌哉	桶谷 正剛
	倉田 佳彦	宮崎 友好
Instruction Manual	宮本 恒之	五十嵐哲也
Manual Illustration	佐藤 善美	古代 彩乃

Produce 加藤 正幸

Staff	井上 忠信	木屋 善夫
	大浦 孝浩	中島 博
	都築 和彦	畠山 孝一
	立川 敏男	秋葉 紀好
	富樫 克美	金井 静夫



62年10月 第3版







こうした状況下で、「イース」が生まれた。プログラム、グラフィック、シナリオ、ミュージック、その他様々な要素が美しい協和音を奏でることによって、「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分のパソコンでプレイしているみなさんも、きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを肌で感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たな時代へ向けて、RPGというジャンルを背負って立つ旗頭的存在なのである。

**「イース」**は、僕にとっても非常に思い出深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの完成記念パーティーにもお招きに預って、ソフトの制作過程というのを目の当たりに見せていただいた。

最後に、そうした貴重な経験や、今回のパソコンソフト史上初とも言えるライナー・ノーツの場を提供して下さった、日本ファルコンの加藤社長、井上部長、プログラマーの橋本氏、その他多勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を持って、この原稿を締めくくらせていただくとしよう。

87年6月8日  
ゲーム評論家 山下 章



★著者略歴

本名：山下 章(やましたあきら)

1964年6月2日、東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園、大田区立久原小学校、川崎市立平間中学校、私立開成高校を経て、現在一橋大学商学部在学中。

1985年1月13日には、フジテレビ「クイズ/ドレミファ・ドンノ」で優勝。さらに2月17日には、同番組のグランドチャンピオン大会で史上最高得点を獲得、見事に第81代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ/アドベンチャー・ゲーム」85年2月より始まった「山下 章のレスキュー//アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ、現在では、執筆業に励みつつ、TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる、パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ//パソコン・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ//パソコン・AVG&RPG」(電波新聞社)などがある。



————— *Liner Notes* —————



**R**PG(ロールプレイングゲーム)を解き終えて、画面に浮かんでいる“The End”という文字を眺めている時に胸を過る想いには、大きく分けて2種類ある。

ひとつが、ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感。そしてもうひとつが、ゲームという媒体を通して、製作者サイドから送られてきたメッセージに対する、いわゆる“感動”と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額をはたいてソフトを購入し、プレイしている以上、そのゲームを解き終えた時に前者の想いを感じるのは当然のことなのだが、後者のような感慨をもたらしてくれる作品となると、これは極めて少ない。

その点、「イース」は、最大級に近い“感動”をもって、ゲームを解き終えた僕達プレイヤーを暖かく出迎えてくれる。

もっとも、感動と言っても、アッと驚くどんでん返しのたくいとは、ひと味違う。「イース」で得られる感動とは、ひとつの冒険が終わったことに対する純粋な余韻であり、映画で言えば、「インディージョーンズ」や「ロマンシングストーン」といった冒険活劇的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

**二**のゲームのタイトル、「イース」は、フランスの人々の間に伝説として伝わる架空の町の名称である。

西暦4世紀、強固なダムによって海から守られていた「イース」は栄華を極めていたが、旅人に誘惑された王の娘がダムの門を開けてしまい、その町は一夜のうちに水没してしまったと、いくつかの書物に記されている。

**二**のゲームの舞台となる「イース」が、その伝説上の町と果たして同一のものなのかどうか、僕にもわからないが、昔から神秘的な作品を作らせたら右に出るソフトハウスはないと言われていた日本ファルコムだけに、ゲームとしての料理の仕方は、流石という言葉を使わずして表現のしようがない。

**デ**ィスクをブートさせると、いかにも手の込んでいることがわかるタイトル画面が、フワッとディスプレイ上に浮かび上がる。哀愁と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し、プレイヤーをいつまでもそこに引き止めようとするのだが、ゲームをプレイしたいという刹那的感情で、僕は別れのリターンキーを押す。

すると、今度は一転して明るい画面と軽快なBGMの町の場面となる。そこで、町の住人達と会話を繰り返していくうちに、僕の心はいつしか「イース」の町へ、アドル・クリスティンの元へと感情移入している。

その後は、もう製作者サイドの思うがまま。僕はアドルその人となり、「イース」の世界を駆け

巡り、モンスターと戦い、アイテムを拾い集め、フィーナとダルク・ファクトを追い求めているのだ。

ある時は、廃坑の暗闇の中で、周囲に潜んでいるモンスター達に怯えながら、またある時は、塔の回廊を意気揚々と進みながら……

**そ**うしたゲーム展開の中で、ともすればダラダラとしてしまいがちな長篇ストーリーを、ビシッと引き締めているのが、要所要所に配置された6種類+1のデカキャラだ。そもそも、この“デカキャラ”という言葉は、同社の「ザナドゥ」で用いられて以来、業界内で頻繁に使われているようになった隠語なのだが、「イース」のデカキャラは「ザナドゥ」のそれとは違って、それぞれが個性的な攻撃方法・弱点を有している。

分裂しては合体するヴァジュリオン、オブション(?)を振り回しながら2匹で攻めてくるヨグレクレス&オムルガンなどを初めて見た時には、プレイヤーは必ずや驚愕するに違いない。

**確**かに、このデカキャラ軍団は、今までのゲームと比較すると、かなり強い部類に入る。RPG以外に苦手だという人にとっては、少々厳しい関門となるかもしれないが、反復練習すれば、倒すのは不可能なことではない。むしろ、デカキャラを倒した後、**F4**キー(SAVEのキー)を押す時に、また一步ゲームが進んだという喜びを覚えるのは、僕だけではないはずだ。慣れてくると、デカキャラのいる場所を見つけるのが、砂漠でオアシスを見つける時のような快感にさえなってくる。

**さ**らに、この「イース」を語る上で忘れてはならないのが、その音楽性の高さだ。最近、ゲームのBGMにも世間の脚光が当たりはじめ、レコードショップに「ゲームミュージック」という新しい棚が目立つようになってきたが、ゲームセンターのゲーム、いわゆるビデオゲームと、パソコンゲームとの間には、ハードの性能の差もあって、まだまだ大きな開きがあると考えられていた。

ところが、この「イース」によって、その考えは根本から覆されそうだとと言っても過言ではないだろう。88のFM音源の限界まで駆使している感さえある素晴らしいミュージックが、場面や状況が変化するごとに、惜しげもなく次々と奏でられていくのだ。

映画において音楽が非常に重要な要素を占めるのは、みなさん先刻ご承知だと思うが、今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを擁しながら、「イース」では、候補曲50曲の中から最終的に15曲にまで絞り込んだというから驚きだ。もしも「イース」が、BGMも何もない作品だったら、そのゲームとしてのおもしろさがどれだけ減じたか、みなさんにもおわかりいただけるだろう。

**今**ゲームソフトは、それまでの玩具的イメージを脱して、ひとつの文化創造物へと大きな飛躍を遂げようとしている。単なるゲームではなく、そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。